

任天堂

ファミリー コンピュータ™

HSP-11

ベストプレー

や きゅう  
プロ野球



と あつか せつ めい しよ  
取り扱い説明書

ASCII  
ASCII CORPORATION

このたびは「ベストプレープロ野球」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この“取り扱い説明書”は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1. このカートリッジは、電池によってデータが保存されています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままでカートリッジを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON/OFFすると、保存されているデータが消えてしまうことがあります。
2. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
3. カートリッジの端子部に手を触れたり、水でぬらすなどして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
4. シンナーやベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
5. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
6. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。



## 目次



① <small>ごしょうかい</small> 御紹介します.....	3
① メインメニュー.....	5
リーグデータ.....	5
チームデータ.....	7
<small>にっ てい</small> 日程.....	15
<small>せい せき</small> 成績.....	16
<small>こうしき せん</small> 公式戦.....	18
<small>せん</small> オープン戦.....	19
① <small>し あいかい し</small> 試合開始.....	20
<small>ていしゅつ</small> まずはオーダー提出.....	20
さあ、ゲームだぞ！.....	22
<small>し あいしゅうりょう</small> 試合終了.....	30
① <small>めい かん とく みち</small> 名監督への道.....	32
① <small>そう き</small> キー操作まとめ.....	35
① ターボファイル.....	37

え 絵/スタジオ●ネコマンマ

# ごしょうかい 御紹介します——ベストプレープロ野球

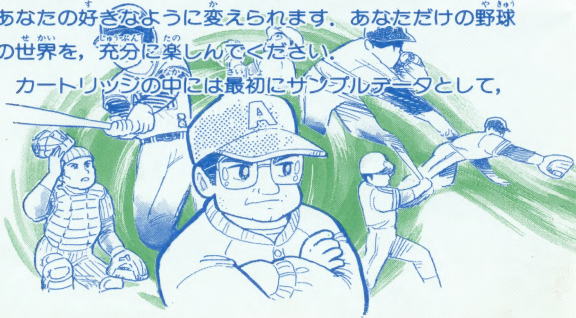
このゲームはプロ野球のペナントレースの様子を忠実に再現することを目的とした、本格的なプロ野球シミュレーションゲームです。

あなたにはプロ野球の監督になってもらいます。プロ野球の監督というのは、勝敗の行方を握る重要な役目です。そこで、作戦に集中してもらうために、ゲームからアクション性を取りはらってしまいました。あとは頭脳の勝負です。

さらにゲームを盛り上げるために豊富な選手データを用意しました。

また、チーム名、選手名、選手の基礎データなどは、あなたの好きなように変えられます。あなただけの野球の世界を、充分に楽しんでください。

カートリッジの中には最初にサンプルデータとして、



です。

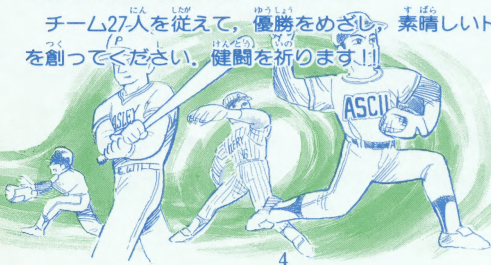


2種類の<sup>しゅるい</sup>リーグのデータを用意しました。1つはDH制<sup>せい</sup>を採用<sup>さいよう</sup>していないCELERY(セロリ)リーグで、もう1つはDH制を採用<sup>さいよう</sup>しているPARSLEY(パセリ)リーグです。

最初のカートリッジに入っているのはCE・リーグのデータです。PA・リーグのデータにしたいときは、セレクトボタンとⒷボタンを同時に押しながら電源<sup>でんげん</sup>を入れ直してください。もう一度<sup>いちど</sup>、CEリーグのデータにしたいときはセレクトボタンとⒶボタンを同時に押しながら電源<sup>でんげん</sup>を入れてください。

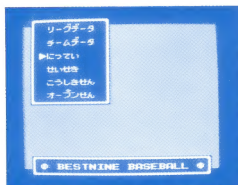
これらのデータは、まだまだ完全<sup>かんぜん</sup>とは言えません。ぜひあなたの手で完成<sup>てい</sup>させてください。

チーム27人<sup>にん</sup>を従えて、優勝<sup>ゆうしょう</sup>をめざし、素晴らしいドラマ<sup>すばら</sup>を創<sup>つく</sup>ってください。健闘<sup>けんとう</sup>を祈ります!!





# メインメニュー



これがメインメニューです。ゲームを終了するときは、必ずメインメニューに戻って、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

## リーグデータ

ここではリーグ全体の設定をします。

チーム名に合わせてⒶボタンを押すと、アルファベットが表示されます。表から好きな1文字を選んでⒶボタンを押すとチーム名が変更されます。

監督名を変更する場合は、名前にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、50音表が表示されます。5文字以内で好きな名前をつけてください。セレクトボタンを押すと、ひらがな、カタカナが切り替わります。

また、↑ ↓の矢印を選んで④ボタンを押すと、最初の1文字から始まる名前が、次々と表示されるので、その中から選ぶこともできます。

モードにカーソルを合わせて、④ボタンを1度押すごとにCOMモード(コンピュータが監督)と、MANモード(人間、あなたが監督)が入れ換わります。COM対COMモードでは、ダイジェストモードとなり、打席の途中を省略して、結果だけを表示します。

DH制(指名打者制)にカーソルを合わせて④ボタンを1度押すごとに「DH制あり」と「DH制なし」とが入れ換わります。



a 文字を入れる場所を右へ進める。

b 文字を入れる場所を左へ戻す。

## チームデータ

チームごとの選手<sup>せんしゅ</sup>のデータや成績<sup>せいせき</sup>を見ることが出来ます。見たいチームを選んで④ボタンを押してください。

### 選手データ<sup>せんしゅ</sup>

ここでは各選手<sup>かくせんしゅ</sup>のデータを見たり、変更<sup>へんこう</sup>したり出来ます。

まず最初<sup>さいしょ</sup>にチームカラー、選手名<sup>せんしゅめい</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。投手名<sup>とうしゅめい</sup>の右の数値<sup>み</sup>は投手<sup>とうしゅ</sup>の現在<sup>げんざい</sup>のスタミナです。投手<sup>とうしゅ</sup>は普通<sup>ふつう</sup>、上<sup>うへ</sup>から5人<sup>にん</sup>が先発<sup>せんぱつ</sup>、次<sup>つぎ</sup>の4人<sup>なかつぎ</sup>が中継<sup>さい</sup>、最後の2人<sup>ふたり</sup>が抑え<sup>おさ</sup>の役割<sup>やくわり</sup>を受け持ちます。順番<sup>じゅんばん</sup>を入れ替えたいときは、選手名<sup>せんしゅめい</sup>にカーソル<sup>あ</sup>を合わせてセレクトボタンを押してください。

チームカラーを変更<sup>へんこう</sup>するときは、「カラー1」、「カラー2」にカーソル<sup>あ</sup>を合わせて④ボタンを押してください。ユニフォームの色<sup>いろ</sup>が次々<sup>つぎつぎ</sup>に変わります。

選手名<sup>せんしゅめい</sup>にカーソル<sup>あ</sup>を合わせ、④ボタンを押すと、各選手<sup>かくせんしゅ</sup>の基礎<sup>きそ</sup>データ<sup>ひょうじ</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。カーソル<sup>あ</sup>を左



右に動かすと指しているデータ名が、右上に表示されます。データを変更したい場合は、Ⓐボタンを押しながら⇧ボタンの上下を押してください。

選手名を変更したい場合は、選手名にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押します。あとは監督名の変更のときと同じ要領で行います。

## 各データの見方

データは基本的に良い順にA～Eまでの5段階評価になっています。

● C ●		どうしや ST.	
カラー	かんこく	きたばっぼ	200
とん	まんまん	おのこよ	200
ゆしや		かたし	200
しゅうだ	やまなか	かたふち	200
やまごひ	おごま	しろだけ	200
たかほち	こいどん	なつみ	200
こほやきあ	はらしん	きよかあ	200
ながひま		こほやき	なつかた
ジョナサン		RU C	130 CDDC 24
ランブ	にりた	かほな	200
たつがや	いもん	うた	200

### a 投手の基礎データ。

現在カーソルの示しているデータ名が、表の右肩に表示されます。

## や しゅ 野手のデータ

- ・打せき（打席）……R, L, B  
右バッター（ R ），左バッター（ L ），ス  
イッチヒッター（ B ）の<sup>くべつ</sup>区別。
- ・タイプ……P, S  
<sup>ひ</sup>引<sup>ば</sup>張る（ P ）タイプ，<sup>たま</sup>球に<sup>さか</sup>逆らわないで<sup>う</sup>打つ  
（ S ）タイプの<sup>くべつ</sup>区別。
- ・しゅび（<sup>しゅ</sup>守<sup>び</sup>備<sup>りょく</sup>力）……A～E, \*  
キャッチャー（C），1<sup>るい</sup>塁（1），2<sup>るい</sup>塁（2），3<sup>るい</sup>塁  
（3），<sup>がい</sup>ショ<sup>や</sup>ート（S），<sup>がい</sup>外<sup>や</sup>野（O）それぞれのポジ  
ションでの<sup>しゅ</sup>守<sup>び</sup>備<sup>りょく</sup>力。\*マークは，今までに<sup>まも</sup>守った  
ことがない，という<sup>い</sup>意<sup>み</sup>味なので，なるべくそのポ  
ジションを<sup>まも</sup>守らせるのはさけましょう。
- ・かた（<sup>かた</sup>肩）……A～E  
<sup>かた</sup>肩の<sup>つよ</sup>強さ，<sup>そう</sup>送<sup>きゅう</sup>球の<sup>かん</sup>ス<sup>けい</sup>ピードに<sup>かん</sup>関<sup>けい</sup>係します。
- ・あし（<sup>そう</sup>走<sup>りょく</sup>力）……A～E  
足の<sup>はや</sup>速さ，<sup>とう</sup>盗<sup>るい</sup>塁や<sup>そう</sup>走<sup>るい</sup>塁に<sup>かん</sup>関<sup>けい</sup>係します。
- ・め（<sup>せん</sup>選<sup>きゅう</sup>球<sup>がん</sup>眼）……A～E  
ボールの<sup>み</sup>見<sup>きわ</sup>極めの<sup>だ</sup>良<sup>りつ</sup>さ，<sup>さん</sup>打<sup>しん</sup>率，<sup>し</sup>三<sup>きゅう</sup>振，<sup>し</sup>四<sup>きゅう</sup>球などに

かんけい  
関係します。

- じっせき（実績）……A～E  
か こ だ げ き じっせき だ げ き し すう お  
過去の打撃の実績。打撃指数が落ちてきたときに  
も なお あらわ  
持ち直す力を表します。
- スタミナ……………A～E  
なが の き たい り ゅ く あたい ひく  
長いシーズンを乗り切る体力。値が低いほどシー  
ズンの後半にバテやすくなります。
- こわざ（巧打力）……A～E  
き しょう こわざ  
バッティングの器用さ、小技のうまさ。バントや  
せいこう りつ かんけい  
エンドランの成功率に関係します。
- パワー（長打力）……A～E  
だ き ゅう ひ き ょ り ちよう だ かんけい  
打球の飛距離。ホームランや長打に関係します。
- しんらい（信頼性）……-2～+2  
しん らい せい  
ランナーを得点圏に置いたときの勝負強さ。
- たいざ（対左指数）……-2～+2  
たい ざ たい ざ せい し すう  
左ピッチャーに対する打撃力の強さ。一般的に、  
ひだり ひだり よわ  
左バッターは左ピッチャーに弱くなります。
- 打げき（打撃指数）…約150～400  
た げ き た げ き し すう やく  
打撃結果やスタミナ、実績などによって増減する  
ぞう げん

変数。全体的な打撃力に関係します。

## 投手のデータ

- ・ **なげかた** (投法) ……RO, RU, LO, LU  
右投げ (R) 左投げ (L), 上手投げ (O) 下手投げ (U) の組合せで4種類のピッチャーの投法を表します。
- ・ **タイプ** ……A, A+, B, B+, C, D  
投球パターンを次の6タイプに分類したもの。  
A 直球とカーブが主体の、本格派、若手のタイプ。  
A+ Aタイプに落ちる球をプラスしたタイプ。  
B 直球とスライダーを中心に投げる速球派のタイプ。  
B+ Bタイプに落ちる球をプラスしたタイプ。  
C シュート, スライダーなど、横の揺さぶりを主体とした変化球投手。  
D カーブを主体とした、軟投型の変化球投手。
- ・ **スピード** (球速) ……120~158  
直球のスピード。
- ・ **球の切れ** ……S, A~E  
変化球の切れの良さ。Sは特にすばらしい投手。

- ・ せい球（制球力）……S，A～E  
 コントロールの良<sup>よ</sup>さ。Sは特<sup>とく</sup>にすばらしい投<sup>とう</sup>手<sup>しゅ</sup>。
- ・ あんてい（安定性）…A～E  
 なが<sup>なが</sup>いイニングを投<sup>な</sup>げたときの、球<sup>たま</sup>の切<sup>き</sup>れ、制球力<sup>せいきゅうりき</sup>の安定性<sup>あんていせい</sup>。
- ・ 球しつ（球質）……A～E  
 球<sup>たま</sup>の重<sup>ひ</sup>さ。評<sup>ひょう</sup>価<sup>か</sup>が低<sup>ひく</sup>いほど長<sup>ちやう</sup>打<sup>だ</sup>を打<sup>う</sup>たれやすくな<sup>な</sup>ります。
- ・ ぎじゅつ（投球術）…A～E  
 打<sup>だ</sup>手<sup>しや</sup>を打<sup>う</sup>たせて取<sup>と</sup>るピッチングのうま<sup>う</sup>さ。
- ・ かいふく（回復力）…0～32  
 1日<sup>いち</sup>に回<sup>かい</sup>復<sup>ふく</sup>するスタミナ<sup>りやう</sup>の量<sup>りやう</sup>。移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>日<sup>び</sup>や、試<sup>し</sup>合<sup>あい</sup>に  
 投<sup>な</sup>げなかつた日<sup>ひ</sup>にはこの量<sup>りやう</sup>が、試<sup>し</sup>合<sup>あい</sup>に投<sup>な</sup>げた日<sup>ひ</sup>は  
 この値<sup>あたい</sup>の半<sup>はん</sup>分<sup>ぶん</sup>の量<sup>りやう</sup>が回<sup>かい</sup>復<sup>ふく</sup>します。
- ・ ST.（スタミナ指数）……0～200  
 1球<sup>きゅう</sup>投<sup>な</sup>げること<sup>な</sup>に、1ずつ減<sup>へ</sup>っていく変<sup>へん</sup>数<sup>すう</sup>。球<sup>きゅう</sup>速<sup>そく</sup>、  
 球<sup>たま</sup>の切<sup>き</sup>れ、制球力<sup>せいきゅうりき</sup>のすべ<sup>えい</sup>てに影<sup>えい</sup>響<sup>きやう</sup>する重<sup>じゅう</sup>要<sup>よう</sup>な値<sup>あたい</sup>で  
 す。

だ げき せい せき  
打撃成績

バッターの成績の表です。⬇️ボタンの左右を押すと、表が横に動きます。各項目の意味は表 1 の通りです。

ひょう  
表 1

AVG	average	だ 打	りつ 率
AB	at bats	だ 打	すう 数
H	hits	あん 安	だ 打
2B	doubles	に 二	るい 塁 だ 打
3B	triples	さん 三	るい 塁 だ 打
HR	home runs	ほん 本	るい 塁 だ 打
RBI	runs batted in	だ 打	てん 点
WB	winning batted in	しょう 勝利	り だ 打 点
SH	sacrifice hits	ぎ 犠	だ 打
BB	basas on balls	し 四	し 死 きゅう 球
SO	strike outs	さん 三	しん 振
SB	stolen bases	とう 盗	るい 塁

とうしゅ せいせき  
投手成績

ピッチャーの成績の表です。⬇️ボタンの左右を押すと、表が横に動きます。各項目の意味は表2のとおりです。

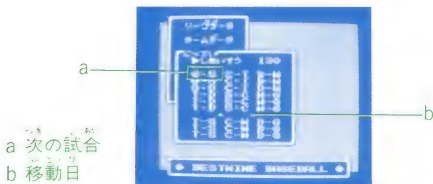
ひょう  
表 2

EAR	earned runs average	ぼうぎょりつ 防 御 率
G	games appeance	しあいう 試 合 数
CG	complete games	かんとう 完 投
W	wins	しょうり 勝 利
L	losses	ばいぼく 敗 北
S	saves	セーブ
IP	innings pitched	とうきゅうかいすう 投球回数
H	hits allowed	ひあんだ 被 安 打
HR	home runs allowed	ひほんるいだ 被本塁打
BB	bases on balls	よししきゅう 与四死球
SO	strike outs	だつさんしん 奪 三 振
ER	earned runs	じせきてん 自 責 点

## 日 程

これから先の日程が表示されます。

ペナントレースをあらたに始めるときは、「しあいすう」にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと試合数が表示されます。30, 60, 130, 140のいずれかを選んでⒶボタンを押すと、自動的に日程が組まれます。軽くやってみよう、というひとは30試合、本格的に行うひとは130試合で始めてみてください。



×の点減しているところが次に行われる公式戦の試合です。

こうして組まれた日程には、6連戦ごとに1日ずつ移動のための休日が入ります。



試合数を選ぶと、すべてのチーム成績と個人成績は0に、投手のスタミナは200に戻ります。シーズンの途中で日程を設定し直すと、そのシーズンは最初からやり直しになるので注意してください。

## 成績

### 勝敗表

各チームの勝敗が表示されます。

上のワク内のマーカーを⬆ボタンで上下させると、そのチームの対戦相手別勝敗、チーム全体の成績が下に表示されます。各項目の意味は表3の通りです。

表 3

G	games	試合数
W	wins	勝数
L	losses	敗数
D	draws	引き分け
PCT	percentage	勝率
GB	game behind first place	ゲーム差
HR	home runs	本塁打数
SB	stolen bases	盗塁数
AVG	average	打率
ERA	earned runs average	防御率

a Cチームの成績表

b CチームのWチームに対する勝数

c CチームのWチームに対する負数

d CチームのWチームに対する引き分け

チーム	W	L	勝	敗	勝率	打点	得点	失点	防御率
Cチーム	10	10	10	10	0.500	100	100	100	3.50
Wチーム	10	10	10	10	0.500	100	100	100	3.50

Labels: a points to '勝率', b points to '勝', c points to '敗', d points to '引き分け'.

勝敗表です。マジックナンバーがつくとこの画面に表示されます。

## 打撃ベスト10・投手ベスト10

最初に、打撃ベスト10では、打率の上位10人の選手の名前が、投手ベスト10では防御率の上位10人が

選手	ポジション	打率	得点	失点	防御率
1 斎藤幸三	M	0.350	10	10	3.50
1 斎藤幸三	M	0.350	10	10	3.50
1 斎藤幸三	M	0.350	10	10	3.50
1 斎藤幸三	M	0.350	10	10	3.50
1 斎藤幸三	M	0.350	10	10	3.50
6 斎藤幸三	S	0.350	10	10	3.50
6 斎藤幸三	S	0.350	10	10	3.50
6 斎藤幸三	S	0.350	10	10	3.50
6 斎藤幸三	S	0.350	10	10	3.50
6 斎藤幸三	S	0.350	10	10	3.50

これは2塁打のベスト10を見ているところです。

表示されます。㊤ボタンを押すと各項目が表示されるので、見たい項目を選んで㊤ボタンを押すと、それぞれのベスト10が表示されます。項目の意味は打撃成績、投手成績と同じです。

打率、防御率は、それぞれ規定打席、規定投球回数に達した選手の順位です。規定打席は試合数×3（打席＝打数＋犠打＋四死球）、規定投球回数は試合数と同じ数です。

## 公式戦

公式戦は実際に日程に従って試合を行います。㊤ボタンを押すと試合開始です。この試合の結果はカートリッジ内に記録されます。

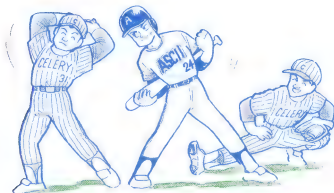


## オープン戦<sup>せん</sup>

オープン戦<sup>せん</sup>は、日程<sup>にってい</sup>とは無関係<sup>む かんけい</sup>に、好きなチーム<sup>す</sup>を選んで試合<sup>し あい</sup>を行うことができます。

試合<sup>し あい</sup>の勝敗<sup>しょうはい</sup>、成績<sup>せい せき</sup>などは記録<sup>き ろく</sup>されませんが、打撃<sup>だ げき</sup>指数<sup>し すう</sup>とスタミナ<sup>し すう</sup>指数<sup>し すう</sup>は変化<sup>へん か</sup>します。シーズン中<sup>ちゅう</sup>にオープン戦<sup>せん</sup>を行うときは、注意<sup>ちゅう い</sup>してください。

④ボタンを押すと、各チーム名<sup>かく めい</sup>が表示<sup>ひょう じ</sup>されます。  
上<sup>う え</sup>のマーカ―はビジターチーム、下<sup>した</sup>のマーカ―はホームチームです。ビジターチームはコントローラーⅠ、ホームチームはコントローラーⅡで選<sup>えら</sup>んでください。スタートボタン<sup>お</sup>を押<sup>し</sup>して試合開始<sup>し あい かい し</sup>です。





# 試合開始——詳しい試合の進めかた

いよいよ実際のゲームを説明します。

## まずはオーダー提出

① ボタンを押すと投手の一覧が出ます。⬇️ボタンの下を押してカーソルを選手名に合わせ、⬇️ボタンの左右を押して、先発させたい投手を選んでください。

- a 次の打順
- b 交替する選手



白いカーソルは交替させる選手のところにあります。赤いカーソルは代わりに出場する選手のところです。

先発野手の入れ替えを行うときは、「とうしゅ」にカーソルを合わせて④ボタンを押すと、表示が「やしゅ」に変わります。控えの選手の一覧が出ますので、投手のときと同様にして、先発させる野手を選びます。次にカーソルを上（うへ）に動かして交替（こうたい）する選手を選び、④ボタンを押してください。

打順（だじゆん）を入れ替えたいときは、カーソルを選手に合（あ）わせて④ボタンを押（お）し、入れ替（か）える選手（せんしゅ）に合（あ）わせてもういちど④ボタンを押（お）してください。

スコアボードの選手名（せんしゅめい）の左（ひだり）にある数字（すうじ）はポジションを表（あらわ）しています。

- |   |        |
|---|--------|
| 1 | ピッチャー  |
| 2 | キャッチャー |
| 3 | ファースト  |
| 4 | セカンド   |
| 5 | サード    |
| 6 | ショート   |
| 7 | レフト    |
| 8 | センター   |
| 9 | ライト    |

投手（とうしゅ）以外（いがい）のポジション（ポジション）に入れ替（か）えたいときは、その選手（せんしゅ）にカーソル（カーソル）を合（あ）わせ、⬇️ボタンの左（ひだり）を押（お）して、ポジション（ポジション）にカーソル（カーソル）を向（む）けます。⬆️ボタンの上（じやう）下（げ）（上下）を押（お）してポジション（ポジション）を選（えら）び、⬇️ボタンの右（みぎ）を押（お）すと入れ替（か）わります。

先発オーダーが決まったら、Ⓑボタンを押して、オーダー提出を終了してください。スタートボタンを押すとプレイボールです。

もういちどⒶボタンを押せば、オーダー提出は何度でもやり直せます。変更した先発オーダーはカートリッジ内に記憶され、次の試合からはそのオーダーが表示されます。

a バッター名

b 打率

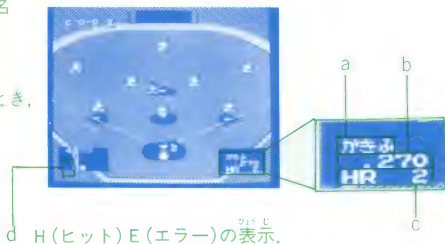
c 本塁打数

とうしゅこうたい  
投手交替のとき、

a 投手名

b 防御率

c 登板数



さあ、ゲームだぞ!!

いよいよプレイボール、試合を始めましょう。

試合中の作戦にはいつでも指示が出せるものと、

タイムをかけてから実行するものとがあります。タイムをかけたいときはⒶボタンを押してください。

## 攻撃側の監督は……

攻撃側の監督の指示は、次の通りです。

### ・サインプレー（作戦）

タイムの必要はありません。ピッチャーの投球のまえにⓂボタンを押して次にあげる作戦を選びます。

## バント

ランナーを確実に進めたい場合に使います。ランナーがいなくてもセーフティバントとして使う場合もあります。

## エンドラン

主に1塁にランナーがいる場合に使う作戦です。ランナーがスタートを切り、バッターは右方向へ打ちにいきます。成功すれば1, 3塁のチャンスを迎えますし、ゴロでもランナーは進塁できます。ただし、ライナーゲッツーの危険性もあります。



## スクイズ

3塁<sup>るい</sup>ランナーがスタートを切り、バッターはバント<sup>き</sup>をして1点を取りに行く手堅い<sup>てん と</sup>作戦<sup>い</sup>です。3塁<sup>るい</sup>以外<sup>い</sup>にランナーがいるときには、バンドエンドラン<sup>さくせん</sup>として使う<sup>つか</sup>こともできます。



## スチール

盗塁<sup>とうるい</sup>です。2人以上<sup>ふたり いじょう</sup>ランナーがいるときは、それぞれのランナーが走り<sup>はし</sup>ますが、1、3塁<sup>るい</sup>の場合は<sup>はあい</sup>1塁<sup>るい</sup>ランナーだけが走り<sup>はし</sup>ます。

さくせん たいおうかんけい  
作戦と⊕ボタンの対応関係がわからなくなったときは、タイムをかけて、サインプレーの項目を選んでください。

### ・ 走塁

タイムをかけて、「そうるい」を選んでⒶボタンを押します。そうるい せつきょくせい つぎ だんかい えら  
走塁の積極性を次の3段階から選んでマーカーを合わせ、Ⓑボタンを押してタイムを終了してください。

### むりをしない

むり しんるい さ  
無理な進塁は避けて、ランナーを塁にためたいときに使います。また、ランナーは、サインが出ないかぎり盗塁はしません。

### ふつうにはしる

ふ つう じょうきょうはん だん うご あし はや  
ランナーは普通の状況判断で動きます。足の速さがAの選手はノーサインでも盗塁をすることがあります。

### どんどんはしる

た しょう むり  
ランナーは、多少無理でもホームへと突っ込みま

す。盗塁は足の速さに応じて、各々の選手の判断にまかされます。点差が開いてリードしているなど、押せ押せムードのときに使います。

走塁は、次に設定しなおすまで、その試合の間、有効です。試合開始のときは「ふつうにはしる」に設定されています。

### ・代打、代走

タイムをかけて、「だいだ だいそう」を選んで㊤ボタンを押します。

まだこの試合に出場していない野手が、下に表示されます。㊦ボタンの左右を押して出場させる選手にカーソルを合わせ、㊤ボタンを押して選び、次に交替する選手にカーソルを合わせて㊤ボタンを押してください。

また、操作の途中で取りやめにしたいときには、㊤ボタンを押してください。

### 守備側の監督は…

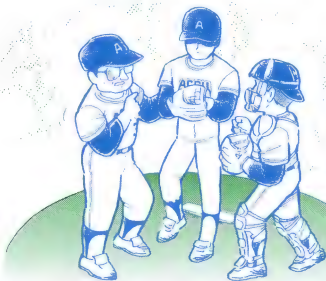
守備側の監督の作戦はつぎの通りです。

## ・ピッチング

タイムの必要<sup>ひつよう</sup>はありません。ピッチャーの投球<sup>とうきゅう</sup>の  
まえに□ボタンを押<sup>お</sup>して次の投球<sup>つぎ とうきゅう</sup>を選<sup>えら</sup>びます。

## ランナーけいかい

ランナーの足<sup>あし</sup>に注意<sup>ちゅうい</sup>しながら投<sup>な</sup>げる。スチールや  
スクイズに備<sup>そな</sup>えた投球<sup>とうきゅう</sup>を行<sup>おこ</sup>います。これらのプレ  
ーの成功<sup>せいこう</sup>率は低<sup>ひく</sup>くすることができますが、バッタ  
ーに對<sup>たい</sup>して直球<sup>ちくきゅう</sup>が多<sup>おほ</sup>くなるため、特<sup>とく</sup>に変化<sup>へんか</sup>球<sup>きゅう</sup>投手<sup>とうしゅ</sup>  
の場合<sup>ばあい</sup>は注意<sup>ちゅうい</sup>が必要<sup>ひつよう</sup>です。



## バッターけいかい

バッターに対して注意深く、コーナーを突いて投げます。打たれにくくなりますが、四球の割合も増えます。それにともない投球数も増えます。

## けいえん

バッターを無条件で1塁に歩かせます。勝負を避けたいときや、塁をつめて守りやすくするときなどに使います。また特別な場合として、スクイズやエンドランを外すときにも使います。

## とりけし

上にあげた3つの投球を取り消して普通の投球を行います。

以上は一度設定したら、そのバッターの打席が終了するまで有効です。また、サインプレーと同様に、タイムをかけて□ボタンの対応関係を見ることができます。

## ・しゅ び たいせい 守備体制

タイムをかけて、「しゅびいち」をえら選び、④ボタンを押します。次の3種類から選んで、マーカーを合あわせ、⑤ボタンを押してタイムを終了しゅうりょうしてください。

## ふつうのしゅび

フュッじゅんてき 標準的な守備しゅ び たいけい体型です。打者だ しゃのタイプに応じて、自動的じ どうてきに右みぎ、または左ひだりにシフトします。

## ぜんしんしゅび

3塁るいランナーを内野ない やゴロでホームインさせない、前進ぜん しんバックホーム体制たいせいです。外野手がい やも前進ぜん しんするので、2塁るいランナーがシングルヒットでホームインするのを防ふせぐ場合ばいにも使つかいます。ただし、野手や しゅの頭あたまを越えるヒットがで出やすくなります。

## ちょうだけいかい

外野手がい や しゅの守備位置しゅ び い ちを深ふかくして、1塁手るいしゅ、3塁手るいしゅをライン際きわに寄よせます。長打ちやう だの割合わり あいは減へりますが、シングルヒットは出でやすくなります。

しゅ び たいせい つぎ へんこう かい あいた りゆうこう  
守備体制は次に変更するまで、その回の間、有効  
です。なお、新しい回になったときは、「ふつうのし  
ゅ び」に設定されます。

## ・選手交代

ピッチャー、や しゅ こうたい およびポジションのへんこう  
変更を行うときは、タイムをかけて「せんしゅこうたい」  
えら  
を選んでください。

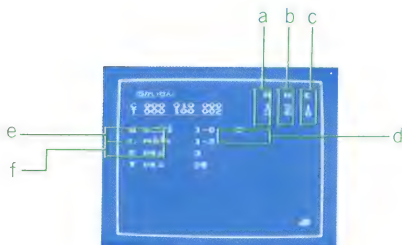
せん ぼつ けつてい どうよう せんしゅ  
先発メンバーを決定したときと同様にして、選手  
こうたい へんこう おこな  
の交代、変更を行います。ただし、一度退いた選手  
はそのし あい ふた しゅつじょう  
試合には再び出場することはできません。

## し あいしゅうりょう 試合終了

こうげき しゅ び く かえ し あい しゅうりょう  
このように攻撃と守備を繰り返して試合が終了し  
ます。9回を終了して同点の場合、延長12回まで行  
います。それでも勝負がつかない場合は引き分けに  
なります。が めん し あいけつ か しゅうりとうしゅ はいせんとうしゅ  
画面に、試合結果、勝利投手、敗戦投手、  
セーブ、しゅうり だてん せんしゅ う せんしゅ  
勝利打点の選手、ホームランを打った選手  
めい びょうじ  
名が表示されます。

なにかボタンをおすとメインメニューにもど  
戻ります。

なお、試合中は絶対リセットボタンを押したり、  
電源を切らないでください。



- a 得点
- b ヒット数
- c エラー数
- d セーブ投手
- e 勝利投手 勝数, 敗数
- f 敗戦投手 勝数, 敗数





## めい かん とく      みち 名監督への道

監督の仕事で一番大変なことは、選手の起用法です。その中でも特に先発投手の決定は重要なポイントです。

先発投手の条件としては、

### 1. スタミナがあること

投手のスタミナ指数が、充分回復していなければなりません。MAXの200なら完璧です。

### 2. 安定性があること

長いイニングを投げるためには安定性が良い方が有利です。

### 3. コントロールがいいこと

これは好投手の基本条件です。

もうひとつ、先発投手を起用するとき気をつけることは、ローテーションをきちんと守ってなるべく無理をさせないようにすることです。自先の一勝にとらわれず、長いシーズンを乗り切るための戦いを

かんが

考えてください。

ピッチャーの交代のタイミングも、試合の流れを  
大きく左右します。投球数や直球のスピードを参考  
にして、調子が悪いときは早目に交代するのが得策  
です。

野手のオーダーを組むときは、チームの状態を考  
えて、打撃優先にするか、守備を重視するかをはっ  
きり決めましょう。また選手の打撃指数には常に注  
意します。調子の悪い選手は思いきって休ませると、  
過去の実績によって、打撃指数がある程度回復しま



す。スタミナ<sup>ひょうか</sup>の評価<sup>ひく</sup>の低い選手<sup>せんしゅ</sup>は、シーズン後半<sup>こうはん</sup>に入ると、不調<sup>ふちょう</sup>になりやすいので気をつけてください。

攻撃<sup>こうげき</sup>の作戦<sup>さくせん</sup>の立てかた<sup>た</sup>には、これといつてきまりはありません。選手<sup>せんしゅ</sup>の特徴<sup>とくちょう</sup>を充分<sup>じゅうぶん</sup>に把握<sup>はあく</sup>してサインを出す<sup>だ</sup>ようにしてください。





## キー操作まとめ

)( )(

### 基本操作

画面に表示されるマークには▽(カーソル)と、○(マーカー)の2種類があります。

カーソルで選んだ項目を決定します。



1つ前の画面に戻ります。

カーソルやマーカーを動かします。

### 試合のとき

対戦モードがMAN対MANの場合は、先攻チーム(ビジターチーム)がコントローラー I を、後攻チーム(ホームチーム)がコントローラー II を使います。

MAN対COMの場合は、MANのチームがコントローラー I を使います。

・タイムをかける場合

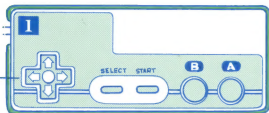


タイムをかけます。

タイムを終了します。

カーソルを動かします。

・タイムをかけない場合



指示を出します。



## ターボファイル ○ ○ ○

アスキーから発売<sup>はつばい</sup>されている、ターボファイルを使うと、ゲームのデータ<sup>たいせつ</sup>を大切に保存<sup>ほぞん</sup>したり、友達<sup>ともだち</sup>のカートリッジに自分のデータ<sup>じぶん</sup>をうつしたりできます。

ただし、このゲームでは、ターボファイルの容量<sup>ようりょう</sup>の全部<sup>ぜんぶ</sup>を使うため、他のゲームで使用<sup>つか</sup>しているデータ<sup>ほか</sup>が入っている場合<sup>はい</sup>、それを消<sup>け</sup>してしまうので注意<sup>ちゅうい</sup>してください。

ターボファイルを使用<sup>しよう</sup>する場合は、メインメニュー<sup>ばあい</sup>一画面<sup>がめん</sup>でセレクトボタンとスタートボタン<sup>どうじ</sup>を同時に押<sup>お</sup>すと、メニューが現<sup>あらわ</sup>れます。

データ<sup>きろく</sup>を記録<sup>きろく</sup>するときは「データセーブ」を、データ<sup>もじ</sup>を戻<sup>もど</sup>すときは「データロード」を選<sup>えら</sup>んでⒶボタン<sup>お</sup>を押<sup>お</sup>してください。

### ターボファイルの申込・問い合わせ

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル  
株式会社アスキー営業本部直販部 TEL (03) 486-7114

(注意)

このカートリッジを無断で複製することを禁じます。また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、放送することを禁じます。

ヒント・内容についての、電話、手紙などでの質問は、いっさいお答えできません。ファミコン雑誌、必勝本などを見てください。

ゲーム中に登場する球団名・選手名は、すべてフィクションであり、実在の球団・選手とはまったく関係ありません。またゲームの性質上、実際のプロ野球と異なる部分もあります。ご了承ください。

## 注意!!

1. カセットは、差しこみ口と平行に、いちばん奥まできちんと差し込むこと。
2. 電源を入れたまま、コンセントを抜いたり、カセットの抜き差しをしないこと。
3. ゲームを終えるときは必ず、リセットボタンを押しながら電源を切ること。
4. カセットは絶対に分解しないこと。
5. 高い温度や低い温度のところに置かないこと。特に車の中などに置いたままにしないこと。

©1988 ASCII Corporation.

## 株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

TEL.03-486-7111(代) TEL.03-250-5600(情報)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。